

# INHALT

## ERSTE SCHRITTE

Über dieses Buch .....	1
Voraussetzungen .....	2
Flash Catalyst installieren.....	2
Die Leistung optimieren.....	3
Nach Aktualisierungen suchen .....	3
Flash Player-Versionen .....	3
Die Übungsdateien kopieren .....	4
Die Lektionen durcharbeiten .....	4
Schreibweisen in diesem Buch.....	5
Weitere Quellen.....	5
Adobe-Zertifizierung.....	7

## 1 FLASH CATALYST CSS KENNENLERNEN

Über diese Lektion .....	10
Was ist Flash Catalyst?.....	12
Ist Flash Catalyst das richtige Programm für Sie? .....	12
Die wichtigsten Funktionen .....	12
Zusätzliche Vorteile für Designer.....	14
Arbeitsablauf bei Flash Catalyst.....	14
Ein neues Flash Catalyst-Projekt öffnen .....	17
Die Oberfläche des Programms.....	18
Der Designarbeitsbereich .....	18
Der Codearbeitsbereich .....	21
Vorhandene Flash Catalyst-Projekte öffnen .....	22
Der Designarbeitsbereich .....	23

ADOBE FLASH CATALYST CSS CLASSROOM IN A BOOK

Orientierung im Arbeitsbereich.....	23
Bedienfelder anpassen.....	24
Die Zeichenfläche vergrößern.....	25
Die Zeichenfläche verschieben.....	26
Projektvorschau im Browser.....	27
Die Hilfe aufrufen.....	28

## **2 BILDMATERIAL VORBEREITEN, IMPORTIEREN UND PLATZIEREN**

Über diese Lektion.....	32
Designdokumente vorbereiten.....	34
Die Designanwendung auswählen.....	34
Die Struktur der Anwendung planen.....	34
Komplexe Objekte gruppieren.....	36
Bildmaterial mit Filtern und Effekten auf eine Ebene reduzieren.....	37
Benennung ist das halbe Leben.....	37
Bilder in das Designdokument einbetten.....	38
Schriftenverwaltung bei der gemeinsamen Nutzung von Dateien.....	38
Doppelte Komponentenelemente erkennen.....	38
Komponenteneigenschaften in Flash Catalyst festlegen.....	39
Beispielmaterial für eine Liste von Bildern oder Text erstellen.....	40
Ebenen ein- und ausblenden und sperren.....	40
FGX-Dateien aus Adobe Fireworks exportieren.....	40
Bildmaterial importieren.....	41
Designdokumente importieren.....	42
Zusätzliche Bilder importieren.....	45
Bilder auf der Zeichenfläche platzieren.....	46
Bildmaterial optimieren.....	47
Grafiken optimieren.....	48

### **3 DIE BIBLIOTHEK VERWALTEN**

Über diese Lektion .....	52
Das Bedienfeld »Bibliothek« .....	54
Wie gelangen die Elemente in die Bibliothek? .....	54
Elemente zur Bibliothek hinzufügen .....	55
Dateivorschau im Bedienfeld .....	58
Elemente aus dem Projekt löschen .....	59
Bilder im Bedienfeld »Bibliothek« komprimieren .....	60
Projektelemente umbenennen .....	61
Elemente aus der Bibliothek verwenden .....	61
Projektbibliotheken mit anderen teilen .....	63
Bibliothekspakete exportieren .....	63
Bibliothekspakete importieren .....	65

### **4 MIT EBENEN ARBEITEN**

Über diese Lektion .....	68
Das Bedienfeld »Ebenen« .....	70
Ebenen öffnen und schließen .....	70
Ebenen ein- und ausblenden .....	71
Ebenen sperren und entsperren .....	73
Objekte gruppieren .....	74
Objekte im Bedienfeld »Ebenen« umbenennen .....	75
Komplexe Gruppen optimieren .....	76
Ebenen hinzufügen und löschen .....	77
Bildmaterial mithilfe von Ebenen stapeln .....	78

### **5 MIT SEITEN UND STATUS ARBEITEN**

Über diese Lektion .....	82
Seiten- und Komponentenstatus .....	84
Seitenstatus duplizieren und bearbeiten .....	85
Zeiteinsparung durch Duplizierung des Seitenstatus .....	85
Beschreibende Namen für Seitenstatus .....	86

Bildmaterial in den einzelnen Seitenstatus ein- und ausblenden .....	86
Status hinzufügen und löschen .....	89
Leere Seitenstatus hinzufügen .....	89
Objekte zu leeren Seitenstatus hinzufügen .....	90
Objekte aus bestimmten Status löschen .....	92
Seitenstatus löschen .....	93

## **6 INTERAKTIVE KOMPONENTEN ERSTELLEN**

Über diese Lektion .....	96
Die Bauelemente von RIAs .....	98
Komponenten .....	98
Interaktionen .....	98
Wireframe-Komponenten .....	99
Schaltflächen hinzufügen und bearbeiten .....	99
Texteingabefelder hinzufügen .....	103
Optionsfelder hinzufügen .....	104
Kontrollkästchen hinzufügen .....	104
Bildlaufleisten hinzufügen .....	105
Bildmaterial in vordefinierte Komponenten umwandeln ...	107
Bildmaterial in Schaltflächen umwandeln .....	109
Wiederverwendbare Navigationsschaltflächen erstellen ....	110
Schaltflächen aktivieren und deaktivieren .....	113
Vor- und Zurück-Schaltflächen erstellen .....	114
Eigene Umschalter erstellen .....	115
Bildmaterial in Bildlaufleisten umwandeln .....	117
Umgang mit Text .....	120
Bildlauffelder aus Bildmaterial erstellen .....	123
Eigene Komponenten erstellen .....	125
Interaktives Verhalten hinzufügen .....	126
Eine Seitennavigation hinzufügen .....	127
Bedingte Interaktionen .....	128
Verknüpfungen zu externen Inhalten .....	131

## **7 ÜBERGÄNGE UND AKTIONSSEQUENZEN ERSTELLEN**

Über diese Lektion .....	136
Übergänge und Aktionssequenzen .....	138
Standardmäßige Übergangseffekte .....	139
Glatte Übergänge .....	142
Übergänge optimieren .....	145
Die Übergangsdauer anpassen .....	145
Anfang und Ende von Übergängen ändern .....	146
Den Geschwindigkeitsverlauf von Übergängen ändern .....	147
Effekte hinzufügen und ändern .....	149
Effekte austauschen .....	150
Einem Objekte mehrere Effekte hinzufügen .....	152
Aktionssequenzen .....	155
Aktionssequenzen hinzufügen .....	155
Aktionssequenzen in der Zeitleiste bearbeiten .....	156
Hilfseffekte von Flash Catalyst .....	157

## **8 VIDEOCLIPS UND TON HINZUFÜGEN UND STEUERN**

Über diese Lektion .....	160
Videoclips für das Web vorbereiten .....	162
Was bedeutet Codierung? .....	162
Was sind Videocodecs? .....	162
Videoclips codieren .....	163
Video- und Sounddateien importieren und vorab prüfen .....	165
Video- und Sounddateien importieren .....	165
Video- und Sounddateien vorab prüfen .....	165
Videoclips zu einer Anwendung hinzufügen .....	167
Videoclips zur Zeichenfläche hinzufügen .....	167
Eigenschaften des Videoplayers einrichten .....	168
Videowiedergabe steuern .....	171
Steuerelemente mit dem Video verknüpfen .....	171

Interaktionen zur Videosteuerung hinzufügen .....	174
Videoclip nach der Wiedergabe zurücksetzen .....	175
Soundeffekte hinzufügen .....	177

## **9 SWF-INHALTE AUS ANDEREN CS-PROGRAMMEN EINBINDEN**

Über diese Lektion .....	182
SWF-Dateien .....	184
SWF-Dateien für Flash Catalyst erstellen .....	184
SWF-Dateien in Flash Catalyst verwenden .....	185
SWF-Dateien zu Flash Catalyst hinzufügen .....	187
SWF-Dateien auf die Zeichenfläche importieren .....	187
SWF-Animationen vorab betrachten .....	188
Die Wiedergabe von SWF-Dateien steuern .....	189
SWF-Dateien abspielen und anhalten .....	190
SWF-Filme von einem bestimmten Frame an wiedergeben .....	192
SWF-Dateien zu Komponenten hinzufügen .....	194
SWF-Dateien platzieren .....	194
Effekte zur Animation hinzufügen .....	195

## **10 DATENGESTÜTZTES DESIGN**

Über diese Lektion .....	198
Flash Catalyst-Datenlisten .....	200
Eine Liste muss keine Liste sein .....	200
Was sind Entwurfszeitdaten? .....	201
Eine Datenliste in Aktion .....	202
Datenlisten erstellen .....	203
Ein Beispielement entwerfen .....	203
Das Beispielement in eine Datenlistenkomponente umwandeln .....	206
Das wiederholte Element definieren .....	207
Eigenschaften von Datenlisten festlegen .....	207
Begrenzung dimensionieren und platzieren .....	208

Das Layout des wiederholten Elements bearbeiten.....	209
Die Status des wiederholten Elements bearbeiten.....	210
Entwurfszeitdaten verwenden.....	211
Entwurfszeitbilder ersetzen .....	212
Entwurfszeittext bearbeiten.....	213
Entwurfszeitdaten hinzufügen und löschen.....	214
Elemente im wiederholten Element hinzufügen und entfernen .....	215
Wireframe-Datenlisten .....	217

## 11 GRAFIKEN ZEICHNEN UND BEARBEITEN

Über diese Lektion .....	220
Die Zeichenwerkzeuge von Flash Catalyst.....	222
Lineale, Hilfslinien und Raster .....	223
Lineale ein- und ausblenden .....	223
Einstellungen für das Raster und die Hilfslinien bearbeiten.....	224
Hilfslinien für genaues Zeichnen festlegen.....	226
Grundformen und Linien zeichnen .....	228
Die Beispielzeichnung.....	228
Rechtecke zeichnen.....	229
Abgerundete Rechtecke zeichnen .....	231
Ellipsen zeichnen .....	232
Einfache Linien zeichnen.....	232
Strich und Füllung ändern.....	233
Füllfarbe ändern .....	233
Strichfarbe und -stärke ändern .....	235
Verlaufsfüllungen hinzufügen und ändern .....	238
Gruppieren und Transformieren .....	240
Objekte gruppieren .....	241
Formen umwandeln .....	241

Objekte dimensionieren und positionieren .....	242
Filter hinzufügen und entfernen.....	243
Abschrägungen hinzufügen und ändern.....	243
Schlagschatten hinzufügen und ändern .....	244
Integrierte Bearbeitung mit Adobe Illustrator und Adobe Photoshop.....	245
Adobe Illustrator starten und Grafiken bearbeiten.....	246
Adobe FXG-Erweiterungen für Photoshoph herunterladen und installieren .....	248
Adobe Photoshop starten und Grafiken bearbeiten .....	248

## **12 PROJEKTE VERÖFFENTLICHEN**

Über diese Lektion .....	252
Wege zur Veröffentlichung .....	254
Anwendungen veröffentlichen .....	255
Behindertengerechte Bedienung .....	255
Schriftarten einbinden .....	255
Vor der Veröffentlichung .....	255
Veröffentlichung als SWF-Datei .....	256
Veröffentlichte Dateien einsehen .....	258
Webveröffentlichung mit Adobe Dreamweaver CS5.....	261
Einen lokalen Stammordner und eine Sitestruktur erstellen .....	262
Verbindungen mit einer Remotesite .....	263
Dateien hochladen.....	264

## **13 PROJEKTE MIT ADOBE FLASH BUILDER ERWEITERN**

Über diese Lektion .....	268
Adobe Flash Builder.....	270
Anwendungen erweitern.....	270
Komponenten an Datenquellen binden .....	270
Erstellen, Lesen, Aktualisieren und Löschen (CRUD) .....	271
Eine Stichwortsuche ermöglichen .....	271

Benutzereingaben erfassen .....	271
Werte mit Reglern festlegen.....	272
Druckersteuerelemente erstellen .....	272
Arbeitsabläufe mit Design und Entwicklung .....	272
Linearer Arbeitsablauf.....	273
Iterativer Arbeitsablauf.....	273
Dateien für einen Entwickler vorbereiten .....	274
Kommunikation mit dem Entwicklungsteam von Anfang an .....	274
Datenlisten und Entwurfszeitdaten .....	274
Benennung ist Trumpf .....	275
Überflüssige Elemente löschen .....	275
Flash Catalyst-Projekte in Flash Builder öffnen.....	275
Die endgültige Flash Catalyst-Projektdatei überprüfen .....	275
Die FXP-Datei in Flash Builder importieren .....	277
Bearbeitete FXP-Dateien in Flash Builder importieren .....	280
Code aus verschiedenen Projekten vergleichen und zusammenführen .....	281
Flash Catalyst-Bibliotheksddateien importieren .....	283
FXPL-Dateien importieren.....	283
Bibliothekspakete mit Anwendungen verknüpfen.....	285